

TELEPRESÈNCIA I TELEVIGILÀNCIA A LA SÈRIE 24

ESTUDI SOBRE LES CONSEQÜÈNCIES QUE PRESENTA LA NARRACIÓ EN TEMPS REAL

SOBRE ELS CONCEPTES DE LA MIRADA I L'ESPAI

Manel Jiménez

manel.jimenez@upf.edu

RESUM

El desenvolupament d'un relat a temps real com el que caracteritza la sèrie 24 implica la negació del mecanisme de l'el·lipsi i provoca, de retruc, la manifestació exagerada d'un aspecte de simultaneïtat. Això demana que les trames es comuniquin entre elles des d'espais allunyats i es condicionin unes sobre les altres en la distància. El present article vol aprofundir en la plasmació de tots aquests mecanismes, els quals provoquen una relació diferent de la presència-absència dels personatges en les trames i una relació paradoxal de l'espai, la proximitat i la llunyania, en la narració. La mirada del realitzador rastreja els diferents indrets on es desenvolupen les històries i estableix uns codis molt particulars. La conseqüència és un text audiovisual laberíntic, úbic i poblat de punts de vista, que reelabora el concepte de panoptisme i acaba parlant de televisió des de la pròpia televisió.

PARAULES CLAU

Televisió, Narrativa, Estètica, Realització, Sèries, 24, Temps real, Espai, Fragmentació, Simultaneïtat, Panoptisme, Postmodernitat i Televigilància.

ARTICLE

1. Històries sense parèntesis

Existeixen històries escrites sense parèntesis, que són creades per ometre la pròpia omisió. Són les menys, perquè el salt cronològic, en qualsevol direcció, pot resultar un element especialment suculent, si més no avantatjós, en el moment de teixir les parts d'un argument. En aquestes històries no el·líptiques la narració flueix sota la premissa que tot és rellevant, o que tot allò que s'esdevé té la necessitat de ser

plasmats. La sèrie televisiva *24* és una d'aquestes històries en què la convivència entre l'espectador i els personatges és estrictament sotmesa a la mateixa temporalitat, minut a minut. Creada per Joel Surnow i Robert Cochran per a la cadena nord-americana Fox, deu el títol al seu mecanisme de funcionament: cada temporada està estructurada en 24 capítols, cadascun d'ells, amb una durada d'una hora exacta de rellotge, de manera que el conjunt de la temporada suma una jornada completa.

La correspondència absoluta entre el temps d'emissió i el temps de recepció, per bé que no es tracti d'una narració emesa en directe, genera una relació d'estricta simultaneïtat. Aquesta afecta tant el vincle entre el producte i l'espectador, en tant que el temps discorre per als dos de manera paral·lela, com el dels propis protagonistes de la història entre si. Tots els personatges participen de la mateixa situació al mateix temps. I l'argument es desgrana, doncs, com un entramat arborescent, que va ramificant-se i creixent en personatges i situacions a mesura que avança el relat. (1) És al voltant d'aquest argument *múltiple*, poblat de trames i personatges que permanentment estan en acció sota l'imperatiu d'un temps que no cedeix, que l'el·lipse no té lloc per manifestar-se. Efectivament, *24* tracta amb una història coral, per altra banda, comuna dins el format de serial televisiu, però amb un caràcter sobredimensionat en aquesta ocasió. Perquè l'efecte de simultaneïtat que genera l'absència d'un salt cronològic necessita d'un espectre més ampli de trames i personatges a fi que sempre existeixi un esdeveniment que es trobi en un punt culminant i d'interès.

En aquesta narració d'alta intensitat, imperen dues forces que dominen totes les trames. Per una banda, una força centrípeta, per la qual, des del conflicte principal, es van generant diverses històries que es vinculen al personatge central però que, progressivament, adquireixen autonomia. Al voltant del protagonista, l'agent de la Unitat Antiterrorista de Los Angeles, Jack Bauer, s'obren una sèrie de trames derivades dels seus dos objectius principals: evitar l'atemptat contra el senador David Palmer i trobar la seva filla adolescent desapareguda. (2)

Però al mateix temps es genera una força centrífuga per la qual totes les trames tornen al seu punt d'origen i reverteixen en el personatge principal com a epicentre de tots els conflictes. L'intent d'atemptat contra el senador Palmer resulta ser un ajust de comptes amb l'agent Bauer i la desaparició de la filla és, en realitat, un segrest que serà utilitzat com a suborn perquè Bauer assumeixi la responsabilitat dels plans dels seus enemics. Lògicament, aquest retorn sobre els conflictes agafa un espectre més ampli i no només es limita a aquestes dues grans trames, sinó que també afecta a altres microhistòries que constantment es mouen en un doble joc d'expansió i contracció respecte el punt central de la narració. (3)

En la intersecció d'aquestes forces, que obliguen al flux constant d'informacions entre els personatges, a trobar-se i separar-se constantment, sorgeixen els citats mecanismes de posada en comú de les trames. La manifestació de la coetaneïtat de les experiències dels personatges i la seva mútua repercussió passa en primer lloc, per una visualització dels personatges al mateix temps, però en diferents espais. Aquest fet

dibuixa una geografia dispersa, que agreuja la seva vastitud per l'efecte de *road movie* que assoleix tota la sèrie i que prova d'escurçar distàncies per mitjà de dos procediments: per una banda, fragmentant la pantalla i, per l'altra, emprant un mecanisme d'inserció de la imatge dins la pròpia imatge. En aquest sentit, l'ús de multitud de recursos tecnològics, com les pantalles d'ordinador o els circuits interns de televisió, converteix la sèrie en un espai multisistèmic, és a dir, una narració on conviuen diverses fonts d'imatge i so al mateix temps amb sistemes de representació i funcions molt diverses entre si. La presència d'aquests recursos resulta a tots els efectes, un suport per a la comunicació i, especialment, per a la connexió en el sentit més ampli. Connexió entre les persones, els espais, les trames i les pistes i la cadena lògica de deduccions del misteri principal de la trama. Com a connectors, aquests recursos desenvolupen, corol·làriament, el paper de vincles entre els dos elements que uneixen i, per tant, supleixen el buit que deixa la dispersió i la llunyania que existeix entre tots els fenòmens citats de la sèrie.

D'aquesta manera, les dreceres que ofereixen tant el recurs de la pantalla partida com la presència d'aparells tecnològics acabaran oferint una concepció de l'espacialitat molt particular per a la sèrie.

2. Espais desdoblats

El recurs de la pantalla partida escenifica, precisament, aquesta confluència constant de les trames, que té especial rellevància abans i després de donar pas a les pauses publicitàries. En la frontera amb els anuncis, la sèrie s'entreté a mostrar, al ritme de la inexorable caiguda dels segons en un rellotge digital, un quadre amb cadascuna de les trames que estan en aquells moment en trànsit en la narració. Totes elles compartint la mateixa pantalla i coexistint en el mateix temps i un espai virtual creat *ad hoc* per escenificar la interconnexió dels diferents esdeveniments que s'estan succeint en paral·lel.

El recurs de la *split screen* apareix, igualment, al servei de les múltiples trucades telefòniques que dominen el relat de *24*, per mostrar els personatges que participen de la conversa. Però també en altres situacions, amb un caràcter més o menys aleatori, fins i tot per ensenyar una mateixa situació des d'angles molt diferents. En aquesta disposició de les imatges, l'espectador assoleix un punt de vista absolutament privilegiat, gràcies al qual accedeix a la vigilància de tots els interlocutors que intervenen al diàleg. El desdoblament de les imatges, la seva fragmentació, acompanya metafòricament la concepció de *24* com una narració caleidoscòpica. Al llarg de les vint-i-quatre hores d'acció, la sèrie presenta un enigma ple de distorsions, amb personatges de dubtosa identitat i, en definitiva, amb diverses percepcions de la realitat que resulten ser, en algunes ocasions, un simple miratge.

Si considerem les paraules de Stefano Tani, (4) per les quals considera que qualsevol serial de suspens *postmodern* actua sota els següents mecanismes:

- La metàfora del laberint, com a misteriós i irrecuperable passat.
- La metàfora del mirall, com a present distorsionat, canviat i esborrat.
- La metàfora del mapa, com a solució.

Aleshores la posició de l'espectador no fa més que perpetuar aquesta sensació de distorsió del present i de la voluntat de cercar un futur que dissipï la duplicitat i que generi una via única de resolució. I al mateix temps, aquesta imatge fragmentada permet veure situacions ambigües i col·locar l'espectador en una posició de saber superior respecte a la dels personatges de la història. La detecció, per part del públic, de l'engany d'uns personatges a altres a través d'aquest mecanisme serà més que evident.

En realitat, la projecció de totes les històries sobre una mateixa pantalla no és res més que el reconeixement d'aquest espai virtual, que té una presència en la distància, perquè en realitat no existeix de manera tangible. El destí de Bauer, com el dels altres personatges, no té cap indret concret, ans al contrari, es sosté sobre el que l'antropòleg Marc Augé denomina "no indrets", això és, aquells espais de trànsit, que pertanyen a tothom i a ningú i que s'insereixen en la societat actual de manera natural dins el paisatge quotidià. (5) 24 és un autèntic *catàleg* d'aquests espais: autopistes, aparcaments, fàbriques, pistes d'aterratge, ports marítims, etc.

En aquesta posició desubicada, en què l'únic punt de contacte és la pantalla partida per a la comunicació entre els diferents personatges, la Unitat Antiterrorista de Los Angeles esdevé l'únic punt neuràlgic, l'ull que tot ho veu. De fet, la UAT esdevindrà una atalaia des d'on contemplar tots els esdeveniments i des d'on accedir a tota la informació, fins i tot a aquella més inimaginable. Al mateix temps, s'erigeix com al centre de reunió i com a l'únic espai segur en una ciutat inhòspita, on qualsevol persona pot ser el propi enemic.

3. Espais de televigilància

La metàfora d'aquest espai com a ull s'evidencia mitjançant les múltiples pantalles que presideixen les oficines i que permeten accedir a les diverses informacions externes a aquest recinte. Al mateix temps, la disposició dels elements espacials dins la pròpia UAT acaben parlant de la mirada dins la pròpia mirada. El disseny de la sala principal compta amb la presència d'un despatx més elevat al centre de l'estança, des del qual la persona que el regeix té accés a la vigilància de tota la resta d'agents, un detall summament interessant tenint present el coneixement de la infiltració d'un traïdor dins la pròpia organització. La relació de presència-absència dels personatges es veu, de retruc, alterada per aquesta sistema d'observació. No només la UAT disposa dels procediments més diversos per vigilar el que altres personatges estan fent a l'exterior (bases de dades, grans pantalles i monitors, ordinadors, GPS, fax en

tres dimensions), també els personatges tenen al seu abast instruments d'aquest tipus que els permeten visualitzar i establir una relació *diferent* de les distàncies.

L'existència de tots aquests aparells suposa el reconeixement d'una presència des de la llunyania que controla tots els processos i que intervé des de la distància. Com a conseqüència d'aquesta mirada allunyada, es pot entendre que els personatges actuen també dirigits en la distància, teledirigits, fins i tot sovint en contra de la seva voluntat. Les pistes de l'enigma que Bauer ha de resoldre estan repartides al llarg d'un espai infinit, són inesgotables, i el compte enrera es fa tan apressant que difícilment l'heroi pot reconstruir el trencaclosques sense l'ajuda que el permet resituar-lo constantment. Efectivament, la història es veu sacsejada fortament i de manera constant per girs i sorpreses que canvien el rumb del protagonista, de manera que esdevé un personatge que deambula constantment a través d'aquesta geografia inhòspita i desconeguda. El teledirigeixen els propis fets, que l'obliguen constantment a anar improvisant el seu rumb, però al mateix temps, són les pròpies pistes i les indicacions dels seus companys de la UAT els que marquen l'itinerari d'aquesta trajectòria. Els carrers de Los Angeles esdevenen un autèntic laberint urbà dins el qual el protagonista s'ha de moure per anar trobant les pistes que li poden assegurar el desenllaç. L'ús de la tecnologia satèl·lit i el GPS actuaran en favor de la reconstrucció d'aquesta recerca constant del camí que menarà Bauer vers la solució.

En aquesta teledirecció, Bauer també es troba empès a realitzar determinats actes per mitjà dels seus enemics. Una subtrama escenifica perfectament aquest caràcter de la teledirecció i el joc de la realització de televisió dins la realització. En ella, el principal cervell de l'atemptat de David Palmer, Ira Gaines, contacta per sorpresa amb Jack Bauer, per via telefònica i, a continuació, a través d'un sistema auricular, perquè desenvolupi una sèrie d'accions, el resultat de les quals es van desvetllant de mica en mica. Aquesta operació es desenvolupa a través d'un muntatge de càmeres i d'un circuit intern de realització. En aquest cas, Ira Gaines no actua exclusivament com a realitzador que recull la realitat tal i com succeeix. La seva actitud es deslliura d'un paper exclusivament voyeurista i, per tant, es desvincula d'una motivació únicament espia de l'acció. Juntament amb aquesta funció que acompleteix la seva mirada i que, en definitiva, caracteritza tota la sèrie, hi ha una funció prioritària que és l'orquestració dels moviments de Jack Bauer i, per tant, la construcció dels esdeveniments i de la trama. Els personatge de Gaines passa, per tant, de tenir un paper passiu com a mer espectador dels successos, a desenvolupar un paper plenament actiu, en tant que és constructor dels esdeveniments. D'espectador, a prestidigitador d'un joc que sembla dominar el propi relat.

En ell es torna a posar de manifest tot l'artifici de les càmeres. Les imatges que Gaines pot anar visualitzant són les que li ofereixen les càmeres de seguretat estructurades com si es tractés del sistema multicàmeres d'una *régie* televisiva. La divisió de la seva pantalla en quatre, a banda de ser aquesta metonímia de la pròpia sala de realització de televisió, dialoga directament amb l'essència visual de la sèrie, que és la de la imatge fragmentada, la de la mirada que està a tot arreu. Les quatre pantalles en les

que es divideix el monitor de Gaines recorden les pantalles múltiples que veu l'espectador cada vegada que es reuneixen les diferents trames de la sèrie abans de la publicitat o al final del capítol. Es dona, per tant, una analogia entre els dispositius de representació i el representat que obliga a parlar de metallenguatge. (6)

La idea de la televigilància (7) suposa, en 24, una substitució dels codis de planificació habituals de la mirada i inscriu la sèrie en un registre pràcticament manierista, on una imatge pot amagar l'eco d'altres imatges i on l'únic espai existent és el que determina el marge de cada pantalla. La relació de pla-contraplà, així mateix, també es veu alterada en aquest sentit. Un dels casos paradigmàtics és la trobada entre Jack Bauer i Victor Drazen, el cervell de l'atemptat contra el senador Palmer i principal enemic de l'agent de la UAT. Aquest encontre es produeix de forma progressiva, després que Bauer, resseguint els cables d'un circuit intern de televisió al llarg d'un soterrani que recorda les pantalles d'un videojoc, arribi a la sala de control d'imatge. En un dels monitors es mostra la mirada a càmera de Victor Drazen, donant la rèplica, sense saber-ho, a la mirada de Jack Bauer. I és que el saber-se televigilat implica, en la majoria dels casos, una autoconsciència del comportament que en aquesta ocasió Drazen no pot esquivar. (8)

La mateixa relació de mirades s'obté en el moment en què Jack comprova que la traïdora de la Unitat Antiterrorista és la seva principal confident i ex-amant, Nina Meyers. En aquest cas, Nina llença una mirada a la càmera zenital que està enregistrant com acaba d'assassinar a una de les seves companyes. L'èmfasi del pla de Meyers és notori i la contigüitat respecte als plans de Jack i altres membres de la UAT que ho estan veient obre un diàleg entre un espai real, que ocupen els que veuen els espectadors de les imatges, i un espai virtual, llunyà, que els interpel·la des de l'intangible. En aquesta ocasió és també remarcable el fet que les imatges de Nina són enregistrades i es passen ara rebobinant la cinta. El *rewind* és, per tant, aquí i en alguna altra seqüència, l'únic element permeable a la mostració del *flashback*, en una narració on el salt enrera trencaria la idea de temps real.

A banda de les càmeres i dels diversos monitors que tenen presència a la sèrie, hi ha altres aparells tecnològics que alteren les relacions de l'espai i la mirada. Just a la meitat de la primera temporada, es produeix la fugida entre el protagonista de la sèrie, Jack Bauer, i el seu antagonista que el persegueix, Ira Gaines. El desconeixement de l'espai (no-indret) per part dels personatges protagonistes i, especialment, de la ubicació dels seus captors, genera la principal angoixa que domina la seqüència.

En aquest procés de desubicació, dos elements ajuden al posicionament de l'heroi de la història: el GPS i el *walkie-talkie*. El GPS es constitueix com a element que reproduïx la mirada no només de l'espectador, sinó també dels protagonistes. A través d'ell, tenen un mapa exacte de l'espai per on es poden moure i, segons l'esmentada consideració de Tani, la solució del problema. Per altra banda, el *walkie-talkie* dona informacions sobre l'indret en el qual es troben els seus antagonistes de manera que, a través de les fonts de so, pot reconstruir a la perfecció tots els elements que accionen dins el terreny per on es mou.

Aquests dos elements, el GPS i el walkie-talkie, afavoreixen, doncs, la suplantació de la mirada. I, en aquesta ocasió, d'una manera més evident que en els casos exposats anteriorment, perquè, en aquesta ocasió, el contraplà és simplement un punt en unes coordenades. No obstant, la referència a aquesta mirada és una referència a un punt de vista superior, en tant que remet a una observació que està fora de l'abast de l'ull humà. És la mirada feta en un pla que està per sobre de la potencialitat dels personatges i que els afavoreix en la trobada d'una sortida en l'espai desconegut i laberíntic on es troben. El recorregut que porta a Jack cap a Gaines és una mena de cordill metafòric, com el que el personatge mitològic d'Ariadna seguia per trobar la sortida del laberint. En aquest cas, aquest cordill es manifesta en forma del rastre de sang que Gaines va deixant després d'haver estat ferit per l'arma de Bauer i, òbviament, les informacions que aporta el GPS. La posada en escena d'aquest tram de la narració es desenvolupa evidenciant l'ocultació i evitant en tot moment la mostració real de la situació dels personatges. Es dona una realització fragmentària que aïlla els personatges i els relaciona exclusivament per unes mirades de recerca mútua i del so del walkie-talkie.

Contràriament, la sèrie admet determinats moments de suplantació de la no-visió. Un d'ells és el moment en què Tony i Nina, dos agents de la UAT que col·laboren amb Jack, detenen Jamey, la presumpta agent infiltrada, als lavabos de la Unitat Antiterrorista. La connexió del circuit intern de càmeres de seguretat de la UAT amb el control espia de Gaines impedeix desenvolupar qualsevol detenció als membres de la UAT sense que siguin vistos per Gaines. Per això, per detenir Jamey sense que Gaines en tingui coneixement, Tony i Nina han d'aprofitar els 20 segons en què les càmeres de seguretat canvien de torn per fer la detenció. D'aquesta manera, Gaines no podrà veure com la seva còmplice és detinguda. El que està en joc, en aquest cas, és el caràcter substitutiu de la imatge que veuen els personatges, per la imatge que veu el narrador: es mostra a través de la instància narrativa del relat, això és, del propi realitzador, el que no es veu a través de les càmeres. El valor dels recursos de televigilància resulta sostractiu. En lloc de prestar les imatges a tots els personatges, les amaguen, les sostreuen, a fi que no tothom rebi la mateixa informació.

4. Desubicació i pluralitat de mirades dins l'espai escènic

Són molts els exemples destacables. Al llarg de tota la sèrie, la realització participa d'aquesta mirada allunyada i espia que s'esdevé a través de tots aquests elements d'intercomunicació. El moviment i la situació de la càmera treballen a favor d'una distribució espacial que desborda l'espectador novament per aquesta riquesa de posicions i per la creació d'un escenari amb unes dimensions diferenciades respecte altres sèries televisives. En el treball més microscòpic de la planificació s'observa també un sentit d'alterar les nocions d'espai, de desdoblar-les i de proposar un joc de mirada espia i vigilant. Quant a aquest darrer concepte, és remarcable la intromissió de diversos elements en primer terme que retallen part de la

imatge que es veu en pantalla, amb la finalitat que el pla que té interès per al relat resulti difícil en la seva lectura i insinui, en la majoria de casos, la presència d'una tercera persona que observa l'acció. Això es produeix mitjançant delació dels signes d'escriptura de la càmera, que la converteixen en un personatge més de la ficció i la confonen amb una possible mirada subjectiva desconeguda que observa els protagonistes.

L'ull filmic envaeix, per tant, amb la seva posició, l'escenari i genera la sensació de quarta paret impossible als sistemes multicàmera. La seva ubicació el situa de ple sobre l'eix de la z, aportant una enorme sensació de profunditat. De la mateixa manera, la intromissió de termes davant de la càmera no actua exclusivament com un fenomen obstaculitzador de la visió i, per tant, incrementador de les intrigues de la narració, sinó que crea diferents termes de profunditat.

Igualment, la citada profunditat es fa evident en el moment en què la càmera rastreja, pel mateix efecte de subjectivitat que aporta l'aparell a l'espatlla del realitzador, altres indrets del decorat que ocupa. La intenció de girar-se en molts moments per mostrar un contraplà, un personatge que entra des d'una direcció oposada o qualsevol altre element, implica una sensació major de creixement d'aquest vector de profunditat, perquè demostra que el camp d'acció es fa extensiu per darrera de la presència de la càmera. Això mateix succeeix quan el propi operador descobreix la presència sobretot de personatges a través de zooms, enfocaments i desenfocaments.

La càmera, per tant, té tanta proximitat amb els propis personatges i objectes que acaba interposant-se entre ells, ocupant un lloc enmig de la seva presència. No hi ha prosceni, l'escenari forma part d'un tot i la càmera s'integra perfectament en la seva condició d'espai únic per al que filma i per al que és filmat. Això permet també que els actors puguin disposar, en els seus moviments, d'un decorat sense divisions (també diversos indrets com la pròpia UAT afavoreixen aquesta característica, donat que no tenen parets). Indubtablement, la llibertat de moviments i de disposició provoca una sensació d'*escapisme* d'aquests mateixos personatges. El caràcter extensiu dels espais permet que els seus actors puguin ocupar-los en la seva totalitat. D'aquesta manera, és la càmera la que es veu subjecta a seguir-los amb un traç pseudo-improvisat a fi que no se li escapin. D'aquí, en part, el fet que els personatges apareguin en nombroses ocasions enfilats entre sí, d'esquenes, semiocults.

El caràcter planimètric⁹ d'aquesta posada en escena permet saltar-se l'eix constantment, perquè dibuixa una disposició en què la càmera ocupa el punt neuràlgic de l'espai i tot es desenvolupa al seu voltant. Sovint la imatge es veu deslliurada d'haver de servir a la lògica de la percepció. Per això no pren compromís amb la llei dels 180°. Conseqüentment, no es dona una necessitat de marcar la direcció de la mirada en la pantalla, més aviat tot el contrari, el desconcert quant a la col·locació dels personatges en l'espai s'articula constantment a favor de la narració de la sèrie i, per tant, la càmera es veu, només

aparentment, sorpresa per l'aparició dels personatges des de qualsevol angle i els retrata a conveniència de la seva posició.

Però malgrat aquesta llibertat que ofereix la monocàmera a 24, aquesta sèrie juga constantment a la idea del multicàmeres. No només pels exemples exposats en què alguns personatges actuen com a realitzadors de diverses situacions a través del control de diferents càmeres, sinó perquè, amb l'ampliació de la profunditat i el tir de pla des de qualsevol angle, genera una sensació que existeixen diversos objectius enregistrant, des de diferents angles i al mateix temps, l'acció. En realitat, es tracta d'una realització, més que multicàmeres, multieix, que cobreix, vigila i observa un mateix objecte des de qualsevol punt del seu perímetre.

Però, quina és la relació d'aquest espai i la integració de la càmera amb la idea de la videovigilància? Al marge de l'assimilació del director a una mirada subjectiva, espia, aquest model de planificació contribueix, juntament amb el concepte de la pantalla partida i l'ús dels recursos tecnològics citats per a la transmissió i suplantació de la mirada, a la idea de *panoptisme*. No es parla, en aquesta ocasió, de la mirada concèntrica, del punt mig cap a l'exterior i fins i tot sembla perdre's el control d'aquest esguard: la visualització a 24 es dispersa, i pot ocupar diferents angles, diferents punts de vista. L'objecte fílmic no disposa d'una única relació amb la càmera, sinó que en disposa de varies al mateix temps (el sistema multieix ho afavoreix especialment quan des de la pantalla partida s'observa una mateixa acció simultàniament des de diferents angles, per exemple). El fet que la profunditat de l'espai pugui admetre l'emplaçament de la càmera a qualsevol punt, saltant-se les regles de percepció canòniques, i la possibilitat que la imatge oferta pel narrador recorri altres camins i es manifesti mitjançant altres recursos tecnològics que la substitueixen acaba revelant que el veritable laberint d'aquesta sèrie es troba en la ubiqüitat de la seva imatge, que aprofita qualsevol racó per parlar de la televisió dins la pròpia televisió. El resultat és que la conjunció del recurs de la *split screen*, l'ús metalingüístic de la imatge a través de determinats recursos tecnològics i la distribució d'un escenari que admet la integració de la càmera des de qualsevol angle, sense la submissió a les regles clàssiques, afavoreix la creació d'un espai que té la necessitat de recórrer-se des d'altres perspectives, des de mirades que escapen la tradicional manera de mirar.

NOTES

(1) La incorporació de característiques pròpies de les telenovel·les, com és aquesta estructura rizomàtica i proliferant d'actituds i personatges que es combinen i alternen constantment, és un dels trets que 24 explota al costat i en convivència amb altres trets distintius de la sèrie de suspens. Sobre aquest tipus de construccions narratives, consulteu FERNÁNDEZ, L. "La Influencia del folletín en la telenovela". A:

JIMÉNEZ LOSANTOS, E.; SÁNCHEZ BIOSCA, V. *El Relato electrónico*. 1a ed. València: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1989. p. 55-63.
ISBN: 84-7579-691-5.

(2) Els objectius aquí citats, així com els exemples que apareixen al llarg del present article, fan referència a la primera temporada de la sèrie. No obstant, tenen validesa per al conjunt del producte i són extrapolables a altres situacions de les dues temporades següents.

(3) A *La era neobarroca*, Omar Calabrese fa referència en diverses ocasions a la *teoria matemàtica del caos* per explicar com determinades narracions assumeixen algunes de les seves característiques en el moment d'organitzar les seves trames. 24 manifesta en la seva estructura alguns dels aspectes que apunta Calabrese, en especial, la dependència d'unes trames sobre les altres i la mútua repercussió.
CALABRESE, O. *La Era neobarroca*. 4a ed. Madrid: Cátedra, 1999.
ISBN: 84-376-0863-5

(3) TANI, S. *The Doomed detective: the contribution of the detective novel to postmodern American and Italian fiction*. 1a ed. Carbondale; Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1984.
ISBN: 8-093-1148-8

(4) AUGÉ, M. *Los No lugares, espacios del anonimato: antropología sobre la Modernidad*. Barcelona: Gedisa, 1993. ISBN 84-743-2459-9

(5) GONZÁLEZ-REQUENA, J. *El Discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. 4a ed. Madrid: Cátedra, 1999. ISBN: 84-376-0756-6

(6) El concepte de *televigilància* és àmpliament difós als Estats Units. Precisament, una de les institucions que més va contribuir a estendre'l va ser la mateixa cadena Fox, que va veure com els seus índexs d'audiència pujaven espectacularment en programar, en *prime-time* al llarg de la dècada dels 90, diversos espais basats en les històries reals que captaven les càmeres dels circuits interns de diversos espais públics.

(7) "Quand on se sent surveillé par des caméras, même s'il n'y a personne à la régie, on est conditionné, et il y a une sorte de commandement. La vidéosurveillance est un commandement des comportements".
VIRILIO, P. *Esthétique de la disprition*. 5a ed. Paris: Balland, 1989. ISBN: 2718603607.

(8) Per *planimètric* Bordwell entén aquell espai que supera la idea de bidimensionalitat oferta pels mitjans audiovisuals. BORDWELL, D. *On the History of film style*. 2a ed. Londres: Harvard University Press, 1997. ISBN: 0-674-63429-2.

Manel Jiménez Morales és professor ajudant de l'Àrea de Realització i Producció, dins els Estudis de Comunicació Audiovisual a la Universitat Pompeu Fabra. Actualment ha finalitzat els cursos de doctorat i treballa en un estudi sobre el temps real a la sèrie televisiva *24*. Les seves línies d'interès són la narrativa i l'estètica, especialment aplicades al mitjà televisiu. Al marge de la seva tasca docent, ha col·laborat i treballat per a diversos mitjans audiovisuals.